MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA GIER DRUŻYNOWYCH

PALANT

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA „WYCHOWANIE FIZYCZNE“ — POZNAŃ, PARK WILSONA

MINISTERSTWO WYZN. REL. I OŚW. PUBL.

PRAWIDŁA GIER DRUŻYNOWYCH

ZESZYT II

PALANT

OPRACOWAŁ
ZYGMUNT WYROBEK

1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA „WYCHOWANIE FIZYCZNE" — POZNAŃ, PARK WILSONA

Ponieważ gry uprawiane w szkołach, miały niejednolite prawidła, co utrudniało współzawodnictwo w grach między zakładami, Ministerstwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chrapowickiego, Heleny Olszewskiej, Szczęsnego Połomskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych: kwadrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9 i w 5), szczypiorniak i jordanka (hazena).

W miarę postępu prac Komisji, ukażą się kolejno przepisy innych gier drużynowych.

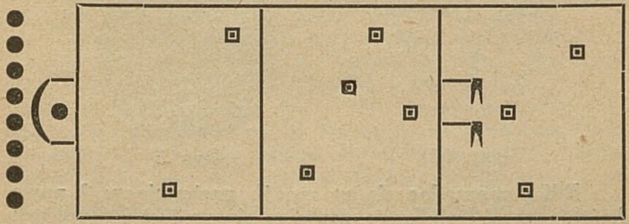
Podane przepisy są we wszystkich szkołach obowiązujące.

TREŚĆ

I. BOISKO — PRZYBORY.

Boisko równe, prostokątne, o wymiarach 25×60 m, podzielone dwoma poprzecznemi linjami na trzy równe pola (rys. 1).

Krótszy bok boiska t. zw. linja królestwa odgranicza od boiska przestrzeń, stanowiącą obóz jednej drużyny. Jest to t. zw. królestwo. W środku tej linji zaznacza się w królestwie miejsce podbijania piłki, półkolem o promieniu 1,50 m.



Rys. 1.

Pierwsza linja poprzeczna (20 m. od królestwa) stanowi t. zw. półmetek.

Druga linja (40 m. od królestwa) nazywa się linją mety. W środku jej wbija się 2 słupki lub 2 mocne chorągiewki 1,50 m. wysokości, a w oddaleniu 2 m. od siebie. Jest to t. zw. meta.

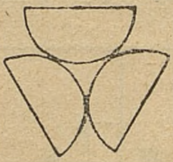
Dalsza granica boiska biegnie w oddaleniu 60 m. od królestwa.

W 4 rogach boiska i w punktach przecięcia się linij bocznych z linjami poprzecznemi tkwią chorągiewki 1,50 m. wysokości. Pozatem wszystkie linje znaczy się wapnem (5 cm.).

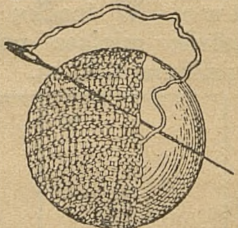
Teren poza boiskiem musi być wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 5 m.

Do gry używa się palanta i piłki. P a l a n t to kij okrągły z miękkiego lub twardego drzewa o długości 60—80 cm. Ku rękojeści zwęża się a rękojeść może być owinięta taśmą lub sznurkiem i opatrzona gałką dla pewniejszego chwytu, średnica przekroju wynosi 4 cm.

P i ł k a pełna, włóczkowa o obowodzie 20 do 22 cm., wagi około 80 gr.



Rys. 2.



Rys. 3.

Piłkę sporządza się w sposób następujący: 2 nowe, krótkie korki butelkowe przecina się wzdłuż i 3 połówki tych korków związuje się tak razem stroną wypukłą ku wewnątrz, że w środku pozostaje przestrzeń pusta. Z kolei owija się korki włóczką, prowadząc ją w różnych kierunkach tak, aby powstał kulisty kłębek o obwodzie 19—20 cm. W końcu opasuje się kłębek na obwodzie kilkakroć wokół i obszywa ściegiem łańcuszkowym, zaczynając od obwodu ku biegunowi, przyczem pierwszy ścieg wokół zaczepia się o pasek z włóczki na obwodzie. Tak zrobiona piłka jest nadzwyczaj trwała. (Rys. 3).

O ile przy robieniu kłębka dociąga się silnie włóczkę, piłka będzie twarda, o ile owija się zbyt luźno, piłka będzie za miękka, powinna zaś być elastyczna i średnio miękka.

Piłka skórzana jest niedobra: albo jest za twarda albo za mało elastyczna i łatwo ulega zniszczeniu. Niedobra jest gumowa pusta (za elastyczna) lub pełna (za twarda).

II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

Drużyna składa się z 9 graczy i jednego zastępcy; przy zawodach dopuszczalny jest jednak niepełny skład drużyny w liczbie najmniej 8 graczy. Przed grą wręcza „matka" drużyny imienny spis członków drużyny.

Losowanie palantem między „m a t k a m i" rozstrzyga, która drużyna zajmuje królestwo, a tem samem podbija piłkę i która idzie łapać piłkę, czyli idzie „w p o l e".

Odbywa się to w sposób następujący: Jedna matka rzuca palant trzymany pionowo do drugiej matki a ta chwyta go w dowolnej wysokości, poczem nie zmieniając chwytu, obraca palant dolnym końcem ku górze.

Teraz pierwsza ujmuje palant jednorącz tuż powyżej chwytu drugiej, ta znów tuż ponad chwytem pierwszej i tak naprzemian coraz wyżej, aż wreszcie jedna matka chwyci palant u samej góry. Ta teraz ma prawo wyboru miejsca na boisku, o ile druga uderzeniem dłoni w pionowo zwisający palant nie wytrąci go jej z ręki. Jeżeli się to uda, wytrącająca wybiera boisko.

Gracze obu drużyn noszą numery od 1—9, umieszczone na piersiach i plecach (czarne na białem tle, wielkości 15 cm.). W królestwie gracz Nr. 1 staje w półkolu z palantem i piłką w ręku, reszta staje kilka kroków poza nim wzdłuż granicy królestwa. W polu zajmują gracze całe boisko mniej więcej w sposób uwidoczniony w rysunku, stając nawet w tyle, poza granicą górną i bocznemi granicami.

Gra trwa 40 minut z przerwą 5 minut w połowie gry (20+5+20). W połowe gry następuje zmiana miejsc, a wtedy królestwo zajmuje ta drużyna, która na początku gry była w polu.

Zdobycie większej liczby punktów stanowi o zwycięstwie. O ile jednak w ciągu przepisa-

nego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, przedłuża się grę — po przerwie 5 min. — aż do uzyskania przewagi 2 punktów, przyczem grę na królestwie rozpoczyna ta drużyna, która ostatnio je zajmowała.

III. PRZEBIEG GRY.

Gracze z królestwa podbijają kolejno piłkę, poczem każdy biega do mety i zpowrotem, przez co się wykupuje t. j. zyskuje prawo do powtórnego podbicia piłki. Jeżeli taki obieg rozpoczął po własnem podbiciu piłki, gracz zyskuje ponadto 1 punkt.

Gracze w polu starają się chwycić lecącą piłkę i trafić nią biegnącego czyli go „s k u ć", przez co zdobywają prawo do zajęcia królestwa, o ile przeciwna drużyna się nie „o d k u j e". Drugiem ich zadaniem jest nie dopuścić wogóle do obiegu i to albo przez odrzucenie piłki na królestwo (co każdorazowo dalszy bieg gracza wstrzymuje) albo przez zmuszenie gracza, pod groźbą skucia, do powrotu. Raz ta, raz druga drużyna zdobywa królestwo, a każda stara się na niem jak najdłużej utrzymać, gdyż to tylko daje możność zdobywania punktów — przeciwna stara się znów drużynę z królestwa usunąć i zająć jej miejsce.

Drużyna, która w tej walce więcej punktów zdobędzie, wygrywa.

Przykład.

Biali zajęli królestwo i gracz Nr. 1 podbija piłkę z półkoła. Piłka padła wprawdzie na boisko ale przed półmetkiem, co nie daje prawa

do biegu ku mecie. Nr. 1 staje zatem na granicy królestwa i czeka na dobre podbicie jednego z graczy. Podbija teraz Nr. 2 i daje „k a m - p ę“ t .j. piłka wysokim łukiem leci w dal. Obaj biegną co tchu do mety i dopadli jej, nim przeciwnicy piłkę do rąk dostali. Lecz powrót byłby zbyt ryzykowny — obaj przeto pozostają u mety, trzymając się chorągiewek. Odrzucona piłka wraca na królestwo.

Z kolei bije Nr. 3. Dał kampę ale bliską — sam nie dobiegł a przeciwnicy złapali piłkę jednorącz z powietrza, wołają: „r a z!“ i piłkę odrzucają, Nr. 3 zaś staje na granicy królestwa, czekając na sposobność do biegu.

Za to udało się dobrze podbić Nr. 4. Obaj t. j. Nr. 3 i 4 ruszają do mety a równocześnie od mety wracają Nr. 1 i 2. Wszystkim bieg się udał t. j. dwaj od mety powrócili nietknięci, zyskując prawo powtórnego podbicia piłki, gdy na nich kolej przyjdzie (przyczem Nr. 2 zdobył 1 punkt, gdyż rozpoczął bieg po własnem, ważnem podbiciu) a dwaj dobiegli do mety.

Teraz bije Nr. 5. Dobrze podbitą piłkę ktoś złapał jednorącz z powietrza, woła głośno „d w a!“ i rzuca ją do jednego z graczy. Ten widząc, że od mety biegnie zpowrotem dwóch białych, rzuca ją dalej i to temu, który stoi na drodze biegnących. I udało się, bo zręcznie rzuconą piłką został biały trafiony czyli s k u t y! Rozlega się gwizd sędziego a wszyscy czerwoni uciekają co tchu na królestwo, bo biali z królestwa wbiegają na boisko i starają się „o d k u ć“ t. j. podnieść piłkę i trafić nią jednego z czerwonych. Gdyby się to udało, ocalo-

noby królestwo, lecz ponieważ trafiony zręcznie się uchylił a wszyscy czerwoni zdołali uciec na królestwo, zostało ono zdobyte a biali pozostali w polu, obejmując rolę czerwonych.

Podbija zatem czerwony Nr. 1, po nim Nr. 2 itd. Tak doszło do Nr. 8. Czerwoni zyskali przytem 5 punktów przez dobre obiegi, a biali dwukrotnie jednorącz piłkę złapali. Gdy podbił Nr. 8 i ruszył do mety, piłkę złapano po raz trzeci. Ten, co ją złapał, woła „t r z y!" i nie myśli o skuwaniu biegnącego gracza, bo przez trzykrotne złapanie piłki w czasie jednego pobytu w polu zdobywa się królestwo.

Biali są teraz na królestwie i bije Nr. 1. Podbicie było ważne, lecz nie najlepsze. Nim bowiem gracz dobiegł do mety, piłka znalazła się w rękach czerwonych, obstawiono metę półkolem, a zawsze podawano piłkę temu graczowi, od którego strony biały starał się przedostać. Nie było nadziei dojścia do mety, a wielkie prawdopodobieństwo skucia. Więc też Nr. 1 zrezygnował z dalszego biegu i wrócił na królestwo. Czerwoni nie dopuścili zatem do biegu, a piłkę odrzucili na królestwo.

I w ten sposób toczyła się gra dalej z różnem szczęściem, bo raz ta, raz druga drużyna zdobywała królestwo. Aż zdarzyło się, że przyszła kolej podbijania na Nr. 3 białych, a ten nie miał do tego prawa, bo się do tego czasu nie wykupił t. j. nie wykonał obiegu. Przez to została skuta cała jego drużyna, a czerwoni przyszli bez przeszkody na królestwo.

Ostatecznie wygrali biali 14 punktami przeciw 12 punktom.

IV. PRAWIDŁA.

A. Drużyna na królestwie.

Podbijanie piłki.

1. Gracze podbijają piłkę kolejno według numerów, stale na znak sędziego. Matka bije na końcu. Jeżeli po utracie królestwa ponownie je zdobyto, podbija ten gracz, który miał podbijać w chwili jego utraty.

2. Każdy gracz podbija tylko raz, bez względu na to, czy piłkę trafił palantem czy też nie. Za podbicie uważa się podrzucenie piłki i zamach palantem.

3. Podbicie jest nieważne:
a) przy którem gracz przekroczył granicę półkola w królestwie;
b) jeżeli gracz podbił przed gwizdem sędziego;
c) jeżeli nie uderzył piłki palantem lub palant wypadł mu z ręki w chwili podbijania;
d) jeżeli gracz wybiegł z palantem z królestwa albo rzucony palant przecina granicę półkola do podbijania;
e) jeżeli podbita piłka przeleci boczną granicę boiska, nie dotknąwszy przedtem ani ziemi ani żadnego z przeciwników;
f) jeżeli podbita piłka padnie w obrębie królestwa albo boiska przed półmetkiem, nie dotknąwszy przedtem żadnego z przeciwników.

Każde nieważne podbicie stwierdza sędzia gwizdem a gracz staje

na linji królestwa i czeka na podbicie jednego z graczy, ażeby się wykupić.

Wykupienie.

4. Każdy gracz musi sobie zdobyć prawo do nowego podbicia piłki, zanim przyjdzie na niego kolej podbijania czyli wykupić się t. j. wykonać w granicach boiska bieg do mety i zpowrotem do królestwa.

Po zmianie boisk każdy gracz ma prawo podbijania piłki.

5. Wykupienie się, czyli ukończony bieg liczy się za 1 punkt na korzyść drużyny podbijającej — ale tylko taki, który gracz rozpoczął bezpośrednio po własnem ważnem podbiciu.

Chociażby zatem bieg ten został potem przerwany, a ukończony po cudzem podbiciu — biegnący punkt zdobywa.

Jeżeli jednak takiego gracza zmuszono czy to groźbą „skucia" (p. 14) czy przez szybkie odrzucenie piłki (p. 7), do powrotu na królestwo, to traci on prawo zdobycia punktu, chociaż dla wykupienia się później bieg dokończy.

(Zmuszenie go do zawrócenia na półmetek lub metę (p. 7) prawa tego mu nie odbiera.)

6. Bieg wolno wykonać tylko po ważnem podbiciu piłki (p. 3) i to zarówno po własnem, jak i po podbiciu jednego z graczy.

Gracz, który wybiegł po nieważnem podbiciu, musi wrócić na granicę królestwa.

7. Bieg wolno wykonywać tak długo, dopóki piłka nie zostanie odrzucona na królestwo.

Skoro piłka przejdzie jego granicę lub jej przedłużenie (choćby w locie), musi biegnący na gwizd sędziego zatrzymać się i cofnąć na królestwo, jeżeli nie dobiegł do półmetka a na półmetek, jeżeli go już minął. Podobnie cofa się przy drodze powrotnej, na metę lub na półmetek.

8. Bieg odbywa się dowolną drogą byle w obrębie boiska.

Przekroczenie granicy górnej lub bocznych, choćby jedną nogą, pociąga za sobą „skucie" całej drużyny, a więc zmianę boisk. Przekroczenie to stwierdza sędzia gwizdem. (Drużyna w polu ma prawo przez cały czas gry stać poza boiskiem.)

9. Bieg jest ukończony, jeżeli gracz po dotknięciu chorągiewki u mety, przekroczy obu nogami granicę królestwa.

Jeżeli gracz nie dotknął chorągiewki, to bieg się unieważnia (gwizd) i cały bieg należy od granicy królestwa powtórzyć.

10. Biegnącego nie wolno zatrzymywać ani mu w biegu rozmyślnie przeszkadzać. Skoro zajdzie taki wypadek (gwizd), rozpoczęty bieg uważa się za ukończony, a gracz wraca bez przeszkody na królestwo.

Natomiast, jeżeli biegnący (lub którykolwiek gracz drużyny podbijającej) chwyci piłkę na boisku, rozmyślnie ją odtrąci lub kopnie nogą (gwizd), to cała jego drużyna jest skuta i traci królestwo.

11. Wykupywać się czyli biegać może kilku graczy równocześnie.

12. Bieg danego gracza musi być ukończony, zanim przyjdzie na niego kolej nowego pod-

bijania. Jeżeli do tego czasu się nie wykupił — jest skuta cała drużyna i następuje zmiana boisk.

B. Drużyna w polu.

Skuwanie.

13. Drużyna w polu stara się „skuć" biegnącego do, lub od mety t. j. trafić go piłką. Podobnie może być skuty gracz stojący u mety, o ile nie dotyka ręką chorągiewki, lub gracz, który nie stoi obunóż w królestwie.

Takie skucie gracza (szereg krótkich gwizdów) pociąga za sobą zdobycie królestwa, o ile nie nastąpiło „odkucie" (p. 16). Od chwili skucia nie liczy się biegów.

14. Skucie (tak samo odkucie) jest nieważne:

a) jeżeli którykolwiek z graczy biegł z piłką w ręce (nb. o ile potem nastąpiło skucie).
b) jeżeli którykolwiek z graczy trzymał piłkę dłużej, niż 3 sekundy (nb. o ile potem nastąpiło skucie);
c) jeżeli piłka trafiła gracza nie wprost z powietrza, lecz po odbiciu się od ziemi, gracza itp.;
d) jeżeli biegnącemu rozmyślnie w biegu przeszkadzano (p. 8);
e) jeżeli po skuciu gracz drużyny skuwającej podjął piłkę lub ją rozmyślnie odtrącił;
f) Jeżeli gracz drużyny w polu uciekał po skuciu poza boiskiem (p. 16).

(W obu ostatnich wypadkach utrudnia się bowiem „odkucie".)

We wszystkich tych wypadkach sędzia unieważnia skucie lub odkucie (gwizd), a rozpoczęty bieg uważa się za ukończony.

Trafiony gracz wraca tem samem na królestwo.

15. Drugiem zadaniem graczy w polu jest niedopuścić wogóle do zdobycia punktu przez osaczenie biegnącego i zmuszenie go do cofnięcia się pod groźbą skucia.

Czynią to przez szybkie podawanie piłki z rąk do rąk i to tam, gdzie biegnący usiłuje się przekraść i przez szybkie go otaczanie.

Mogą to czynić najdłużej 1 minutę, poczem piłkę odrzuca się na królestwo (gwizd) a biegnący musi się cofnąć na królestwo, półmetek lub metę (p. 7).

16. Skuta drużyna może się odkuć t. j. podjąć rzuconą piłkę i podobnie trafić nią jednego z przeciwników. Może to zrobić zarówno trafiony, jak i ci, którzy stoją u mety, jak i reszta graczy na królestwie.

Po skuciu zatem drużyna w polu ucieka co tchu na królestwo, natomiast drużyna z królestwa wpada na boisko i stara się piłkę podnieść i trafić nią jednego z uciekających. Może to robić tak długo, dopóki rzucona piłka nie wpadnie do królestwa, lub dopóki wszyscy przeciwnicy nie znajdą się w królestwie.

Gracz, który w chwili skucia drużyny stał poza boiskiem, musi najbliższą drogą wbiec na boisko i przez boisko uciekać na królestwo. Jeżeli ktokolwiek uciekał poza boiskiem — skucie jest nieważne (gwizd).

Jeżeli odkucie się udało (gwizd) to nie następuje zmiana boisk, bo drużyna, która zajmowała królestwo, pozostaje w niem nadal, przy-

czem wszyscy jej członkowie stają na królestwie, choćby niektórzy z nich byli poprzednio na boisku. Niedokończone biegi należy na nowo rozpocząć, przyczem jednak gracz, który miał poprzednio prawo zdobycia punktu, nie traci go, chyba że zostanie później zmuszony do cofnięcia się na królestwo.

Odkucie może tylko raz nastąpić.

Tak w tym, jak w każdym innym wypadku — o ile błąd popełniono a sędzia nie stwierdził go głosem lub gwizdem, gra toczy się dalej, jak gdyby wcale błędu nie było.

Piłka w polu.

17. Wylecenie piłki przez górną lub boczne granice w czasie kucia, lub w ciągu gry (z wyjątkiem wypadku pod 3e) nie przerywa gry.

Jeżeli zaś przytem piłka zaginęła, co należy oznajmić głośnym okrzykiem, sędzia grę wstrzymuje (gwizd), a tem samem wszystkie biegi przerywa aż do odnalezienia piłki. Kto w chwili gwizdu nie znajduje się na królestwie, półmetku lub mecie, musi się cofnąć do miejsca, z którego wybiegł.

Chwytanie piłki.

18. Drużyna w polu chwyta podbitą piłkę tzw. kampę.

Trzykrotne złapanie kampy jednorącz i to podczas jednego pobytu w polu pociąga za sobą zmianę miejsc.

Jeżeli zatem liczenie kamp zostało przerwane wskutek zdobycia królestwa, to po jego utracie liczy się kampy od początku.

Uwaga: Przy wielkiej wprawie grających można za obopólną zgodą, czterokrotne złapanie kampy postawić za warunek zdobycia królestwa.

19. Złapanie kampy jest tylko wtedy ważne, gdy ją chwycił jeden gracz, wprost z powietrza i to jednorącz.

Piłka nie może zatem dotknąć innej części ciała chwytającego ani innego gracza, odbić się od ziemi i t. p.

Za ważne złapanie kampy liczy się ponadto:

a) dochwyt odbitej od dłoni piłki i to samą ręką przez tego samego gracza;

b) jeżeli chwytającemu przeszkodził w chwycie biegnący do lub od mety.

(Złapanie nieważnie podbitej piłki (p. 3) nie uchodzi za ważne złapanie.)

20. Ważne złapanie kampy jednorącz oznajmia gracz głośnym okrzykiem: raz! — dwa — trzy! (ew. „quater"), o ile sędzia nie stwierdzi błędu w chwyceniu, gwizdem lub okrzykiem: „zła kampa!".

Po trzeciem złapaniu drużyna zajmuje bez przeszkody królestwo.

V. SĘDZIA.

2. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy podsędka. Od orzeczeń jego niema odwołania (wyjątek p. 30).

Sędzia stoi na boisku lub poza boiskiem, zawsze w miejscu, skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry (najlepiej na zewnątrz boiska między półmetkiem a królestwem).

Czynności sędziego określają podane prawidła gry.

Sędzia daje następujące znaki gwizdkiem:

A) Zmianę boisk oznajmia szeregiem krótkich gwizdów.
Zmiana ta następuje:
a) jeżeli biegnący przekroczył granice boiska (p. 8),
b) jeżeli gracz drużyny z królestwa chwyci piłkę na boisku albo ją rozmyślnie odtrąci (p. 10),
c) jeżeli gracz się nie wykupił do czasu, gdy nań przyszła kolej ponownego podbijania p(. 12),
d) po skuciu t. j. trafieniu piłką gracza, gdy ten jest poza królestwem a nie dotyka ręką mety (p. 13),
(Drużynie przeciwnej wolno się wtedy „odkuć", a jeżeli się to uda, nie następuje zmiana boisk).
e) po ważnem złapaniu jednorącz trzeciej kampy w czasie jednego pobytu w polu (p. 20),
f) w połowie gry (II).

B) Przekroczenie prawideł lub błędu, nie podane pod p. A — stwierdza sędzia jednym gwizdem i postępuje według podanych przepisów.
Poza tem jednym gwizdem:
a) daje znak do każdorazowego podbicia piłki (p. 1),
b) oznajmia odrzucenie piłki na królestwo (p.7).

Gwizd sędziego grę przerywa, następny po nim grę rozpoczyna.

22. Sędzia stwierdza głośno zdobycie każdego punktu, podając je podsędkowi do zapisa-

nia w protokóle gry. W połowie gry ogłasza dotychczasowy stosunek punktów, z końcem gry — ostateczny wynik.

Gra jest zawiła, a obraz jej szybko się zmienia, wymaga więc ze strony sędziego spokoju, wielkiej uwagi i stanowczości w rozstrzyganiu.

Szczególniejszą uwagę zwraca na właściwą kolejność w podbijaniu piłki i na to, czy gracz pobiegł przy własnem, czy przy cudzem podbiciu piłki (bo od tego zależy policzenie punktu za bieg) dalej, czy dany gracz się wykupił (bo w razie niewykupienia się na czas traci drużyna królestwo). Ponadto pamięta, że znakiem do ucieczki po skuciu drużyny są kilkakrotne szybkie gwizdy. Również uważa na prawidłowość skucia i odkucia i natychmiast sygnalizuje każde odrzucenie piłki na królestwo.

23. Podsędek stoi poza boiskiem, na przeciw sędziego, między półmetkiem a metą.

Śledzi on tok gry, szczególniej w okolicy mety, daje sędziemu znać o popełnionym błędzie chorągiewką (podniesieniem ręki) lub głosem. Znaki te nie przerywają gry. Jest więc jedynie pomocnikiem sędziego, wyraża opinję w razie zapytania, lecz w żadnym wypadku nie rozstrzyga.

Do niego należy mierzenie czasu gry a w razie przerwy, która nie wynika z toku gry (np. zagubienie piłki, nieszczęśliwy wypadek i t. p.) przedłużanie jej o czas stracony.

Gwizdać wolno podsędkowi (jeden długi gwizd) tylko na znak, że upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

24. Sędzia prowadzi protokół gry, robiąc w nim odpowiednie znaki. Dla kontroli znaków prowadzi taki protokół podsędek.

Ponieważ dla sędziego najważniejszą rzeczą jest stwierdzenie, kto bieg rozpoczął po własnem, ważnem podbiciu (bo tylko ten przez wykupienie się nunkt zdobywa (p. 5) — a dalej, kto się wogóle wykupił) bo gdy na niewykupionego przyjdzie kolej podbijania, następuje zmiana boisk (p. 12), przeto w protokóle umieszcza się przy numerze gracza odpowiedni znak. I tak:

1. za rozpoczęcie biegu po własnem, ważnem podbiciu 1
2. za nieważne podbicie lub nierozpoczęcie biegu po własnem ważnem podbiciu 0

Znaki te przekreśla się poziomo w razie wykupienia.

A zatem:

3. za wykupienie się wraz ze zdobyciem punktu . . . . +
4. za samo wykupienie się 0

Przykład. B i a l i.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Punktów
I	●	+	●	●	|	+	o	|	+	4
	+	|	●	o	|	|				
II							|	+	●	2
	|	+	|	|	o	|	o	|		

i t. d. Razem 6 punktów.

Za pierwszym pobytem na królestwie (I) zdobyli biali 4 punkty a stracili królestwo, bo gracz Nr. 7 nie wykupił się jeszcze, gdy nań przyszła kolej podbijania.

Za drugim pobytem (II) zaczął podbijać gracz Nr. 7 a stracono królestwo (np. przez skucie), zdobywszy tylko 2 punkty. Za trzecim pobytem rozpocznie grę gracz Nr. 9.

Jeden pobyt na królestwie oddziela się od drugiego poziomą kreską.

Uwaga: O ile idzie o śledzenie postępów w grze poszczególnych graczy, można przy grach towarzyskich oddawać inne znaki, także dla drużyny w polu np. za złapanie kampy, skucie i t. p.

25. Po zawodach sędzia sporządza na podstawie powyższych zestawień końcowy protokół i wręcza go kierownictwu zawodów.

PROTOKÓŁ
z zawodów w palancie.

Zawody odbyły się d . . . . w . . . .
na boisku . . . . . . między drużynami . . . . . .
z wynikiem . . . . do przerwy . . . .
na korzyść . . . .
Uwagi:

Podsędek: Sędzia:

Kary.

26. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze.

Jeżeli gracz zachowuje się niewłaściwie na boisku (gra w sposób szorstki, jest niegrzeczny wobec graczy lub sędziego, nawet poza boiskiem, nie słucha poleceń itp.), sędzia go upomina, a jeżeli się to powtarza, usuwa go z gry, i to na pewien czas lub całkowicie.

W razie rażącego karygodnego zachowania się, może być gracz bezzwłocznie usunięty bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

Uwaga: Prawo zwracania się do sędziego przysługuje tylko „matce" drużyny.

27. Jeżeli drużyna usunie się od gry (także od przedłużonej), jest usunięta albo nie stawi się na boisko, lub stawi się w liczbie mniejszej niż 8 grających, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (spóźnienie się ponad 5 minut uważa za niestawienie się drużyny).

Przerwa — zastępca.

28. Sędzia ma prawo każdej chwili grę przerwać, czy to w razie jakiego nieprzewidzianego wypadku, czy dla rozstrzygnięcia pewnej wątpliwości i rozstrzyga sam lub w porozumieniu się z podsędkiem. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy, a grę przedłuża się o czas stracony. Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki" drużyny, o ile uzna ją za słuszną.

29. W razie zasłabnięcia gracza lub nieszczęśliwego albo nieprzewidzianego wypadku dopuszcza sędzia do gry zastępcę, który na wezwanie sędziego zamuje miejsce ustępującego.

Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu nie może być z powrotem przyjęty.

Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Odwołanie.

30. Wszystkie sprawy i wątpliwości, wynikające z gry, rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny a doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie się z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu do zatwierdzenia.

VI. PRZEPISY DODATKOWE.

31. Przed grą orzeka sędzia, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwala na odbycie zawodów, oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.

32. W celu zapoznania widzów z przebiegiem gry pożądane jest umieszczenie tablicy w widocznem miejscu, na której zaznacza się kolejno zdobywane punkty.

33. Drużyna występuje przy zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych.

Niedozwolone jest noszenie przedmiotów ostrych (szpilki, grzebienie, bransolety, zegarki i t. p.) oraz długich paznokci.

34. Boisko powinno być tak urządzone, by słońce świeciło z boku; w każdym razie drużyna będąca w polu, jako chwytająca piłkę, nie może mieć słońca w twarz.

Przy zawodach drużyn młodszych obowiązują również podane przepisy, jedynie wymiary boiska można zmniejszyć na podstawie umowy między drużynami.

VII. WSKAZÓWKI DLA GRACZY.

Palant jest grą trudną, bo wymaga zarówno pewnych technicznych sprawności od każdego gracza, jak i zgrania się całej drużyny — ale jest grą polską i jedną z najładniejszych. Tem większą pieczołowitością należy ją otoczyć. Nie można zatem uprawać gry w tej formie, w jakiej ją podano, zanim grający nie nabędą wprawy w podbijaniu piłki, chwytaniu jej i celnem rzucaniu. Żmudną i nudną a nie pedagogiczną rzeczą byłoby robić z tego naukę; do tych sprawności powinni dojść gracze drogą zabawy. Należy przeto przedewszystkiem uprawiać w szerokim zakresie te zabawy, przy których podbija się, rzuca albo chwyta małą piłkę, a potem dopiero przystąpić do palanta i to s k r ó c o n e g o, t. j. po odrzuceniu zeń wszystkich mniej ważnych prawideł a zachowaniu tylko zasadniczych. Gra jest zawiła, a ponieważ grający tylko w takiej grze znajdują przyjemność, którą dobrze opanują, a to dopiero z czasem przychodzi, przeto przy zastosowaniu odrazu wszystkich reguł w całej rozciągłości powstanie w głowach chaos, nie będzie przejęcia się grą i nie dojdzie do zgrania się drużyny, a przytem gra nie będzie mieć tego żywego tempa i barwności, które ją charakteryzować powinny.

Przy pewnem opanowaniu gry grający sami wpadną na cały szereg technicznych szczegółów

i przeróżnych forteli, które grę urozmaicą i zrobią ją więcej skuteczną. Tutaj podaje się tylko najważniejsze wskazania.

Podbijanie.

Dobre podbicie piłki jest rzeczą bardzo ważną — gdyż tylko dobre umożliwia wykupienie. Podbijać należy silnie i to tak, aby lot piłki („kampa") nie był ani za wysoki (łatwy chwyt), ani za niski a przecież daleki.

Przy podbijaniu staje gracz w rozkroku, lewym bokiem ku boisku, odwodzi prawe ramię z palantem daleko wstecz, podrzucając przytem lewą ręką piłkę nieco w górę i skośnie od siebie — poczem uderza końcem palanta spadającą piłkę. Zamach w tył i wprzód należy wykonać całem ramieniem. Piłkę należy trafić tuż nad ziemią, o ile możności końcem palanta.

Po podbiciu należy palant szybko złożyć na ziemi w granicach półkola, nigdy w tył nie odrzucać, gdyż może to spowodować nieszczęśliwy wypadek. Grający nie powinien także stać blisko po lewej stronie podbijającego, gdyż w tę stronę może wylecieć palant z jego ręki.

Podbijać należy w żywem tempie, gdyż czas pobytu na królestwie należy jaknajlepiej wyzyskać. Każdy zatem, na kogo przyjdzie kolej podbijania, powinien bez wezwania stanąć w półkolu i czekać na gwizd sędziego.

Chwytanie piłki.

Dla chwycenia piłki podbiega się wprzód, a nie biegnie się w tył. Kogo zatem piłka minie, ten powinien ją zostawić towarzyszom za nim stojącym, gdyż inaczej zderzy się dwóch graczy, a żaden piłki nie złapie.

Należy się ćwiczyć w chwytaniu jednorącz, gdyż tylko takie schwycenie się liczy. Chwytanie w obie ręce nauczy wprawdzie gracza stawania dokładnie w miejscu, gdzie piłka spada, ale nie nauczy przytrzymywania piłki w jednej ręce. Przy chwytaniu należy mieć palce ugięte, gdyż inaczej piłka odbije się od nadstawionej dłoni, zanim się ją przytrzyma. W każdym razie raczej należy chwytać w obie ręce, niż wcale nie chwytać z powietrza.

Przy podawaniu piłki graczowi należy natomiast zawsze używać chwytu oburącz raz dla tego, że to chwyt pewniejszy a powtóre, że łatwiej z niego pewny rzut wykonać.

Biegi.

Wybiegać należy wtedy, gdy jest prawdopodobieństwo wykupienia się, nie lekkomyślnie, przy złem podbiciu.

Biegać powinno ile możności kilku równocześnie i to nigdy gromadnie, tylko każdy inną drogą. To rozprasza uwagę przeciwnika a utrudnia mu orjentację i decyzję tem więcej, jeżeli ktoś równocześnie wraca od mety na królestwo.

Biegnący nie powinien nigdy piłki z oka spuszczać. Jeżeli biegnie na oślep, jest wobec rzucającego bezbronny i nie może ratować się przed rzutem, zręcznym uskokiem, uchyleniem się, padnięciem itp.

Pamiętać przytem należy, że zawsze można się w biegu cofnąć w razie niebezpieczeństwa, czy do królestwa, czy na metę.

Skuwanie.

Najwięcej błędów popełnia się przy skuwaniu — tu najlepiej poznać, czy drużyna jest zgrana.

Gracz, który chwycił piłkę, nie powinien trzymać jej w ręce, o ile sam bezzwłocznie nie skuwa biegnącego, lecz podać ją natychmiast dalej i to nie najbliższemu towarzyszowi, lecz temu, który ma w tym momencie najwięcej danych do skucia, a przynajmniej do zawrócenia, groźbą skucia, biegnącego do mety.

Skuwać powinno się t y l k o n a m a ł ą o d l e g ł o ś ć, dalekie rzuty nie prowadzą do celu. Na dużą odległość rzuca się tylko w ostateczności, t. j. gdy niema widoków, ażeby można na czas podać piłkę w dobre miejsce do skuwania, a taki rzut nie pociągnie złych następstw za sobą. W każdym razie powinno się skuwać na wzdłuż boiska i to na królestwo, bo w razie chybienia piłka albo zostanie jeszcze pochwycona przez innego gracza, albo wpadnie do królestwa, co zaraz wstrzymuje dalsze biegi; jeżeli natomiast skuwa się ku bocznym granicom, nie prędko się piłkę dochwyci, a tymczasem wszyscy stojący u mety lub na granicy królestwa skorzystają z tego i biegami się wykupią.

Dla pewniejszego skucia osacza się biegnącego, t. j. gracze otaczają go, podając piłkę szybko zawsze tam, gdzie ten chce się przedrzeć — koło się stopniowo zacieśnia, aż wreszcie następuje rzut na małą odległość. Takie postępowanie, jeżeli nie skuje gracza, to w każdym razie zmusi go do odwrotu, czyli uniemożliwi mu obieg, co powinno być zawsze staraniem drużyny w polu.

Wogóle zasadą gry jest podawanie piłki temu graczowi, ku któremu biegnący zdąża, a więc przed biegnącego, w kierunku jego biegu.

Chwyconą piłkę odrzuca się zatem albo na królestwo, co bieg wtsrzymuje, albo ku mecie, dokąd gracz zmierza. O ile gracz niedaleko pobiegł, albo niema widoków skucia, albo jest kilku graczy do wykupienia, a więc jest możliwość zastosowania prawidła Nr. 12 — stosuje się to pierwsze, w innych wypadkach rzuca się piłkę ku mecie.

Drużynie w polu powinno zależeć na jak najszybszem zajęciu królestwa, bo tylko tam można zdobywać punkty. Obsadzanie zatem mety i czekanie na biegnącego przy podawaniu sobie piłki z rąk do rąk jest połowicznem załatwieniem sprawy, a traci się przytem drogi czas. Nie czekać z piłką, tylko osaczając gracza zmusić go do szybkiego odwrotu z boiska a przytem skuć, skoro trafi się sposobność. Należy przytem pamiętać, aby nie naruszyć prawidła Nr. 14, bo skucie byłoby bezcelowe.

To krótkie zestawienie najważniejszych wskazówek wystarcza dla zrozumienia, jak trzeba ustawicznie śledzić grę z powodu ciągle zmieniającego się jej obrazu, jak szybko się orjentować, co w danej chwili należy uczynić i jak szybko po decyzji musi czyn nastąpić. Tylko zgrana drużyna może liczyć na zwycięstwo.

WYCHOWANIE FIZYCZNE

Miesięcznik poświęcony higjenie szkolnej i wychowawczej oraz kształceniu cielesnemu w domu, szkole, armji i stowarzyszeniach, organ sekcji W. F. i H. Szk. przy T. N. S. W., Studjum Wych. Fiz. Un. Pozn., jeden z organów Nauk. Towarz. Pedagog., Polsk. Zw. Sokolego, Zw. Harcerstwa Polskiego, Ziedn. Młodz. Polsk., polecony przez Min. W R. i O P., Państwowy Urząd Wych. Fiz. i Przysp. Wojsk., Kuratorja Okręgów Szkolnych, zaszczycony nagrodą z fundacji G. Piramowicza.

Redaktor nacz.: Wizyt. W. Sikorski, Poznań, ulica Chełmońskiego 8, part.

Redakcja i Administracja: Poznań 3. Park Wilsona, P. K. O. 200 822

Warunki przedpłaty: rocznie 12 zł, półrocznie 6 zł, pojedyńczy zeszyt 1,20. Prenumerata zagraniczna 50% wyżej. Komplet R. I—X (bez kilku wyczerpanych numerów) 80 zł.

Drukarnia Państwowa w Poznaniu